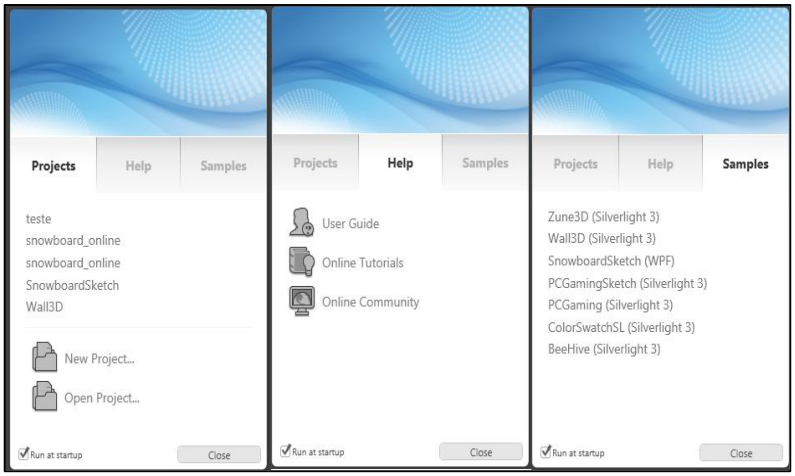
Introdução

O SketchFlow é um dos produtos da família Expression, que permite que qualquer pessoa possa demonstrar rapidamente ideias, fluxos de aplicativos e layouts na tela utilizando componentes desenhados à mão. Os projetos concluídos no SketchFlow são vistos dentro de um player SketchFlow possibilitando que clientes ou membros da equipe possam modificar ou a adicionar comentários nos protótipo. Estes projetos podem ser independentes ou convertidos diretamente para aplicações de trabalho, encurtando, assim, o tempo de desenvolvimento.

Com SketchFlow, os designers criam diagramas de aplicativos para representar o fluxo interativo de um aplicativo. Um projeto SketchFlow consiste em múltiplas telas, onde cada uma representa uma página diferente ou estado de um software, site, aplicativo móvel, etc. As telas são quadros brancos onde é possível usar qualquer uma das formas e dos controles existentes no Expression Blend, ou até mesmo rabiscar, desenhar ou escrever, criando uma interface de usuário de preferência do cliente.

Essencialmente, este software é uma ferramenta que facilita o esboçar de aplicações conceituais. Para iniciar o processo, é possível simplesmente criar uma série de telas e desenhar sobre eles, fazendo com que o protótipo se torne o mais próximo do produto acabado (na medida que o projeto for avançando).

O que pode ser levantando de negativo sobre o software é restrito somente ao fato de ser um pouco complexo a criação dos modelos, onde é preciso entender como funciona cada tela e como elas se comportam, compreendendo o seu funcionamento.



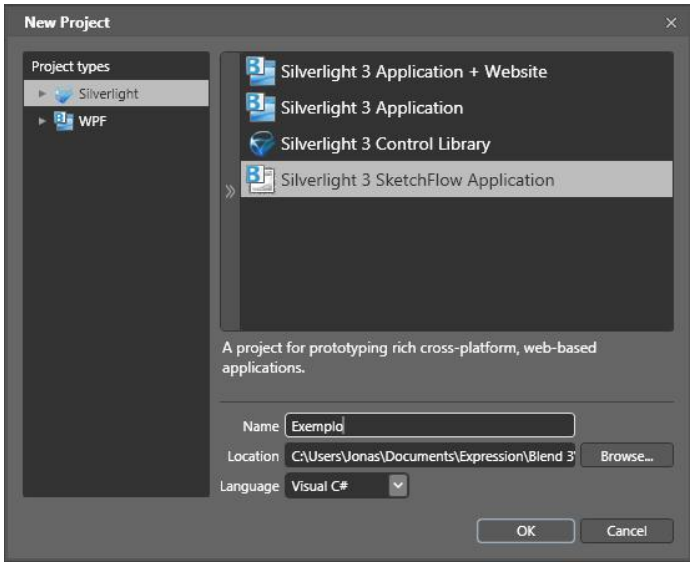
Criando um protótipo

Ao ser aberto, o Expression Blend 3 + SketchFlow disponibiliza três opções:

- Samples: aqui serão disponibilizados alguns exemplos prontos ou parciais, de modo que o usuário possa edita-lo a sua preferência.
- Help: essa aba é mais voltada para iniciantes, pois é uma área de auxilio, onde é possível visualizar o manual de instruções, tal como os guias e grupos online.

- Projects: projetos recentemente abertos.

Ao selecionar a criação de um novo projeto, a janela abaixo surgi. Há a opção de projeto vazio do tipo Silverlight ou WPF. Enquanto as linguagens, podem ser C# ou em VB (Visual Basic).

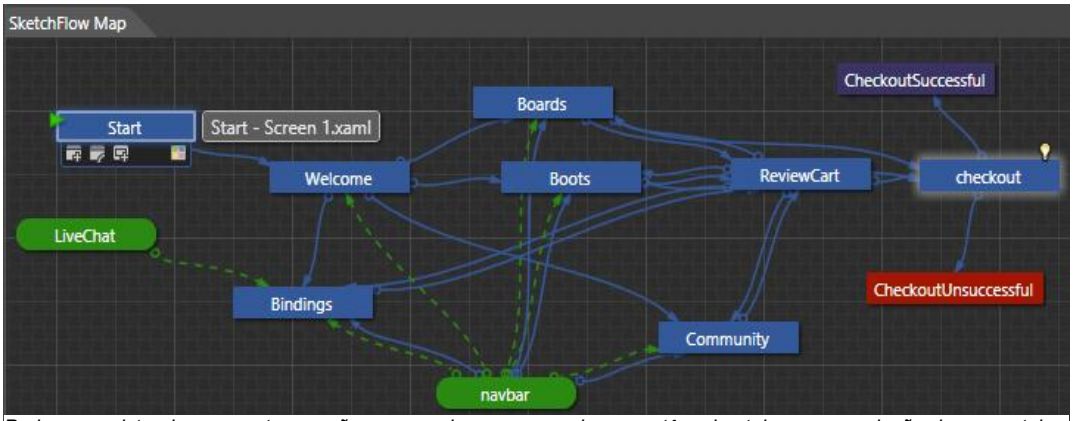


Com o novo projeto criado, surgem novos painéis de desenvolvimento. Um protótipo SketchFlow é composto por elas. Daremos ênfase a alguns a seguir.

Ambiente de desenvolvimento

SketchFlow Map

O primeiro painel é o *SketchFlow Map.* Com ele é possível se orientar durante o desenvolvimento do projeto com a criação de um diagrama que contém todas as telas, representadas por pequenos retângulos, e suas ligações.



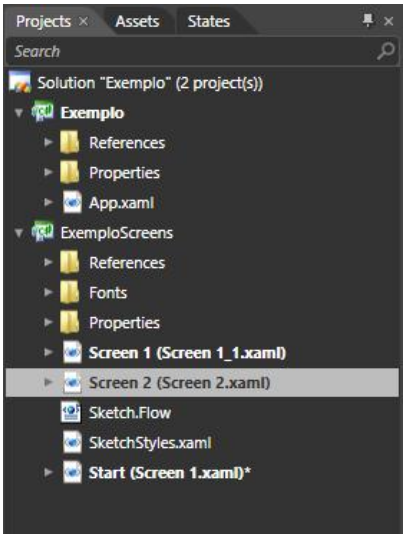
Podem ser visto algumas outras opções passando o mouse sobre os retângulos tais como a criação de novas telas, realizar ligações, e criar telas de inserção (em verde). Além disso, à alteração da cor, em casos em que for necessário o destacar algo.

Automaticamente é criado a primeira tela (s*tart)*. Esta é a tela que o protótipo começa sempre que for executado. Pode ser feito qualquer tela na tela inicial do mapa.

As ligações representam os caminhos que podem ser seguidos durante a execução do projeto. Tendo o exemplo acima, da página inicial, pode-se ir para a tela de boas-vindas, e dela para “Boards”, “Boots”, “community”, ”Bindding” e assim por diante.

SketchFlow Projects

No lado superior esquerdo há a aba *projects* que traz uma ideia sobre a arquitetura do projeto. Perceba que é criado dois projetos, o “Exemplo” e o “ExemploScreens”. O primeiro é utilizado para executar o “SketchFlowPlayer”, já o segundo é usado para armazenar todas as telas do protótipo. Nesta ultima são criados alguns arquivos diferentes.



Screen 1, 2... - É um XAML normal como qualquer outra página em Silverlight;

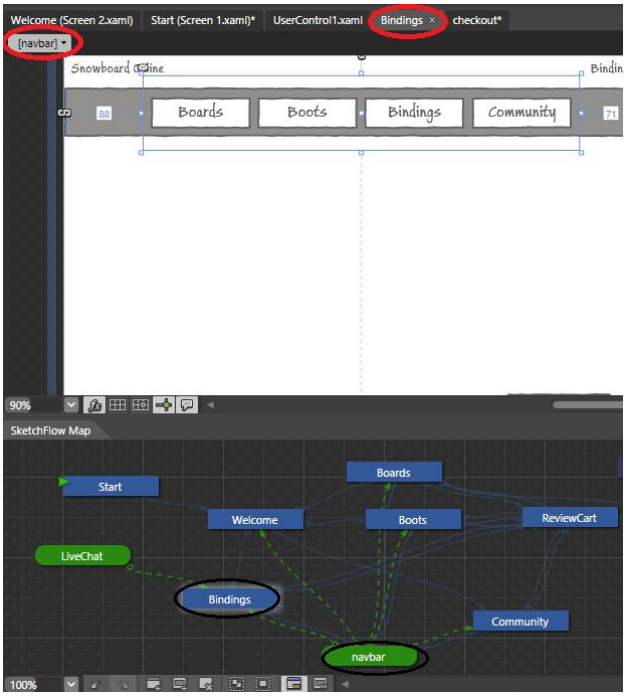
Sketch.Flow - Contém as informações sobre todas as telas usadas para prototipagem.

SketchStyles.xaml - *enciclopédia de recursos* com o número de estilos que o projeto SketchFlow faz uso internamente.

No centro é o espaço destinado a criação e modificação das telas do sistema, ou seja, a tela principal.

Criação de telas

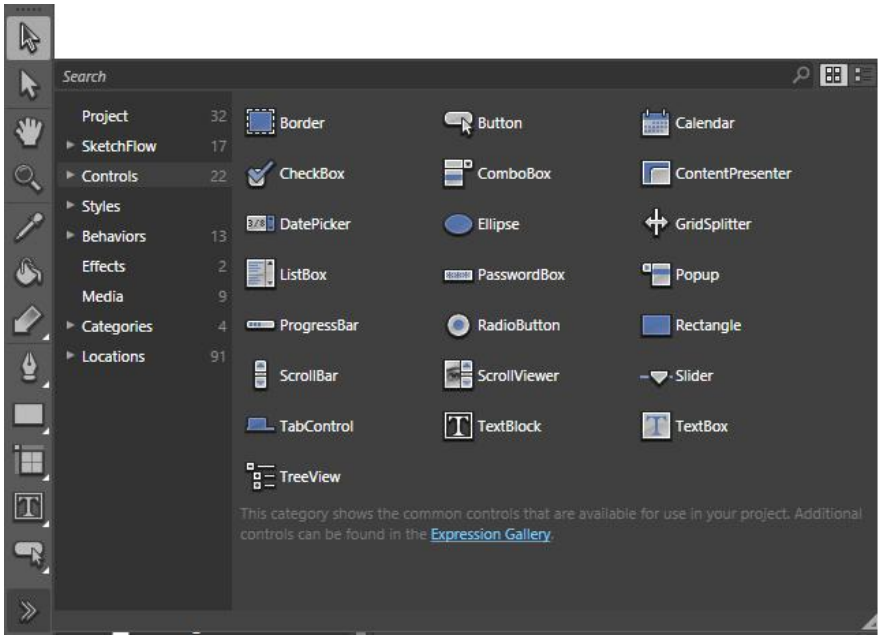
Para adicionar novas telas ao sistema é preciso ir no *SketchFlow Map* clicar com o botão direito em um espaço vazio e *Create a Screen,* ou simplesmente passar o mouse sobre um retângulo, esperar que apareça três novas opções abaixo e selecionar a primeira, clicando e arrastando. Da mesma forma podem ser criados *Components Screens,* que são componentes comuns em mais de uma tela. A imagem abaixo especifica isto, onde a páginas “binding” possui um componente “navbar” (esquema de navegação).



Além de Bindings, as páginas Community, Boots, Boards e Welcome possuem o mesmo menu.

Adição de componentes

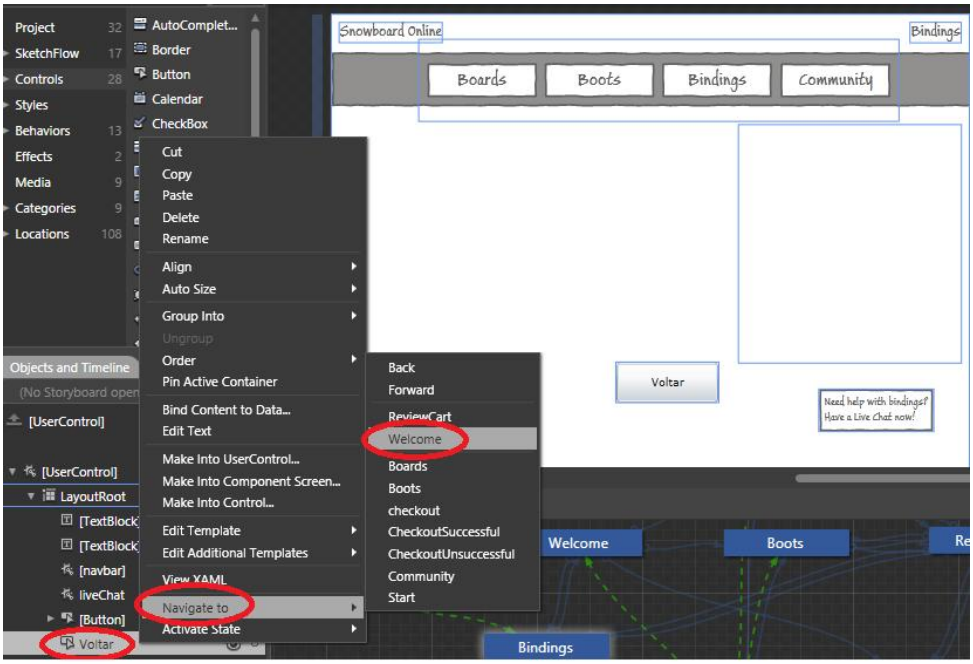
Para adicionar um componente é preciso ir até a área de tarefas é clicar no ícone de componentes, logo após surgirá todos os componentes que podem ser adicionados. A baixo a imagem mostra os componentes com o estilo SketchFlow.



Para adicionar qualquer componente basta apenas arrastar o elemento desejado para a tela e em seguida usar a ferramenta de seleção para posiciona-lo ou ajusta-lo na tela.

Navegação entre telas

Para criar uma navegação entre as telas simples, usaremos a aba de *Object and Timeline. B*asta clicar com o botão direito em cima do componente na nesta área (se ele não estiver habilitado, vá em *Windows* > *Object and Timeline*), em seguida aparecerá as opções possíveis como podemos ver na imagem a baixo. Clique em *Navigate To* para visualizar todas as telas que fazem ligação com a tela atual. Ao selecionar qualquer uma desta página, surgirá um botão que ao ser clicado, irá direcionar a página seleciona. Por exemplo, na página abaixo foi criado um botão voltar, que ao ser clicado, irá voltar para a tela de boas-vindas.



Exemplo de navegação entre páginas. Perceba que no SkethFlow Map também é criado uma ligação, indicando de bindings pode ir para welcome, e virse e versa.

Execução do projeto e feedback

A ferramenta Expression Blend witch SketchFlow pode executar as telas de modo a possibilitar a verificação do funcionamento na prática ao desenvolvedor. Bastar clicar no item *Project* > *Run Project* ou simplesmente F5.

Nos casos de projetos web, ele será aberto no navegador, como será representado a seguir:

Projeto aberto no navegador

Analisando o ambiente em execução percebemos algumas regiões diferentes do projeto em desenvolvimento. Esta nova exibição é dividida em duas regiões, uma é a de apresentação dos protótipos de tela, à direita, e a outra é a de ferramentas de navegação e *feedback/map* (sketchFlow player), a esquerda.

A esquerda, temos o *SketchFlow player.* Nela temos duas sub-regiões, uma é a *navigate*, onde estão localizadas as ferramentas de navegação das telas criadas.Ao clicar nelas podemos visualizar as telas na área de apresentação dos protótipos.

A outra sub-região é *Map* onde é possível navegar de forma mais rápida pelas páginas criadas, através do SketchFlow *Map.*

E por fim há uma região mais voltada aos clientes: o feedback. Nela poderão ser colocadas sugestões na área de texto e também escrever à mão livre a sua opinião sobre o andamento do projeto, se está bom, o que precisa ser melhorado ou adicionado, tudo isso utilizando as ferramentas de escrita (caneta, marcador e lápis) localizadas logo acima da área de texto.

Cliente e feedback

Quando se trata de desenvolvimento de software, tudo é feito pensando no cliente, tentando resolver os problemas ou simplesmente agilizando processos. Portanto, é importante que o cliente partisse durante todo o processo de desenvolvimento do sistema, para ele avaliar se o que esta sendo criado é realmente o que ele quer. Então, como já foi citado, o SketchFlow é um excelente software que possibilita uma interatividade entre o cliente e seu software.

Após os protótipos serem criados, o cliente já pode receber suas telas. O arquivo de feedback é gerado da seguinte forma: ir em file em seguida clicar em *package sketchFlow Project,* depois escolher o local que deseja salvar o arquivo, deixando a opção *open Windows Explorer when complete* marcada. Quando a tela do *Windows Explorer* abrir, copie os arquivos .html e .xap, em seguida cole ambos os arquivos em uma nova pasta. Estes dois arquivos serão enviados para o cliente.

Ao abrir o arquivo .html, o que aparecerá é uma tela semelhante a figura a que é aberta com o F5. O futuro usuário do sistema poderá observar todas as telas, com seus detalhes, animações e etc. Se ele não gostou de algo ou acha que faltou algo, ele pode utilizar as ferramentas já comentadas para explicita-las.

Após sua análise, ele deverá salvar as observações para enviar aos desenvolvedores. Ele pode fazer isso indo na aba de feedback e clicando no ícone *folder* (pasta), e em seguida *ExportFeedBack.* Ao salvar o arquivo na pasta desejada, será criado um arquivo do tipo “Expression SketchFlow Feedback File” que deverá ser enviado ao desenvolvedor.

Ao receber o arquivo, os desenvolvedores devem abri-lo indo na guia Windows > *feedback.* Na janela que se abre deverá ser selecionado o arquivo. Uma vez adicionado é possível visualizar todas as observações feitas pelo cliente clicando no ícone *show ink (lâmpada acesa)* no painel *feedback*. Logo após essa etapa aparecerá na área S*ketchFlow map* uma lâmpada acesa em cada página que o cliente colocou alguma observação, assim o desenvolvedor poderá visualizar essas páginas e adaptá-la ao que o cliente pediu.

Referências

http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/2941/criando-prototipos-com-o-sketchflow-parte-1.aspx03/08

http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/2967/criando-prototipos-com-o-sketchflow-parte-final.asx03/08

http://wpftutorial.net/SketchFlow.html 05/08

http://msdn.microsoft.com/en-us/expression/ee307361.aspx 05/08

http://www.dotnetcurry.com/ShowArticle.aspx?ID=667 05/08